

# HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA LA GESTIÓN DE EVENTOS

Grado Oficial en Organización de Eventos,  
Protocolo y Relaciones Institucionales  
2018-2019

[www.protocoloimep.com](http://www.protocoloimep.com)

## 1\_ DATOS DESCRIPTIVOS DE LA ASIGNATURA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	
Herramientas informáticas para la gestión de eventos	

CRÉDITOS	TIPO	CURSO	SEMESTRE
6 ECTS	Obligatoria	Segundo	Primero

<b>Titulación</b>	Grado Organización de Eventos, Protocolo y Relaciones Institucionales
<b>Centro</b>	IMEP en C/ Arzobispo Loaces, 3
<b>Aula teoría</b>	Aula 6
<b>Aula práctica</b>	Aula 6
<b>Idioma</b>	Castellano

PROFESORADO		
Nombre	e-mail	Responsable
Dra. Carmen M. López	carmen.lopez@protocoloimep.com	

HORARIO		
Clase	Fecha salida académica	Fecha Exámenes
Miércoles 9.30h a 13:30h.		Enero

## 2\_ CONTEXTUALIZACIÓN

Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han convertido en las dos últimas décadas en instrumentos de comunicación y gestión indispensables en el escenario cotidiano actual. Las herramientas Informáticas ofrecen la posibilidad de establecer, fomentar y consolidar las metas y los objetivos tanto personales, sociales como empresariales que exige el mercado laboral del momento. Por ello, esta asignatura se plantea como un refuerzo de la informática aplicada a la de elaboración de material visual y de gestión, que faciliten, complementen y mejoren las tareas de organización de eventos, protocolo y relaciones institucionales

### 2.1 Recomendaciones para la asignatura.

- Traer un portátil a clase para seguir la asignatura, la persona que no disponga de uno debe comunicarlo con antelación a la profesora y a la secretaria de estudios de IMEP
- Instalación de *Microsoft Office 2016*; *Scribus 1.4.7.*; *SketchUp Make 2017* y *Gimp 2.8*
- Abrir una cuenta gratuita de *Canva*

Descargas Sketchup <https://www.sketchup.com/es/download/all#es>

Descargas Scribus <https://www.scribus.net/downloads/stable-branch/>

### 3\_ COMPETENCIAS

#### 3.1\_ Competencias generales (transversales) y Competencias específicas.

##### COMPETENCIAS GENERALES

1. CG2 - Capacidad para el liderazgo y la negociación - Exclusivamente grupo presencial
2. CG6 - Capacidad para el desarrollo de nuevas líneas, procesos, proyectos y productos.
3. CG7 - Capacidad crítica y analítica en el área de especialidad correspondiente
4. CG8 - Capacidad para la evaluación, optimización y confrontación de criterios para la toma de decisiones
5. CG9 - Capacidad de comunicación en lenguajes formales, gráficos y simbólicos y mediante la expresión oral y escrita

##### COMPETENCIAS ESPECIFICAS

1. CE6 - Capacidad para mejorar las habilidades y recursos profesionales dirigidos al desarrollo e innovación de las corporaciones públicas y privadas
2. CE9 - Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena del proyecto

#### 4\_ CONTENIDOS.

<b>4.1_ TEORIA</b>
<b>Unidad didáctica 1: Herramientas ofimáticas</b>
Tema 1. Edición de texto con Word
1.1. Funciones básicas
1.2. Elementos de escritura avanzados
1.3. Gestión de referencias bibliográficas y citas
Tema 2. Tratamiento de datos con Excel
1.1. Creación y edición de hojas de cálculo
1.2. Formulas básicas
1.3. Elaboración de gráficos
<b>Unidad didáctica 2: Diseño, imágenes y maquetación</b>
Tema 3. Principios básicos del diseño y la imagen
Tema 4. Iniciación al tratamiento de imágenes con Gimp
Tema 5. Introducción a la maquetación de publicaciones con Scribus
5.1. Planificación: realización de alzado
5.2. Composición: paginas, textos e imágenes
Tema 6. Fundamentos básicos para creación de espacios con Sketch Up
<b>Unidad didáctica 3: Aplicaciones de diseño online</b>
Tema 7. Creación de infografías con Canva

<b>4.2_ PRÁCTICA</b>
<b>Unidad 1.</b>
Confeccionar un dossier documental con Word
Elaboración de un presupuesto con Excel
<b>Unidad 2.</b>
Recopilación de ejemplos de catálogos y logos del sector turístico
Creación de un logo con GIMP
Realización de un catálogo con Scribus
Diseño en 3D de un stand ferial con SketchUp
<b>Unidad 3.</b>
Confección de una cabecera para un perfil de redes sociales con Canva

## 5\_ METODOLOGÍA

### 5.1\_ PRESENCIAL

La metodología empleada para esta asignatura se basa en sesiones de docencia presenciales de carácter obligatorio, unida a la búsqueda activa de información por parte de los alumnos. Estas sesiones se completarán con exposiciones, ejercicios prácticos que se entregarán en los plazos establecidos y dinámicas dialógicas en las que participen semanalmente los alumnos de forma individual y grupal.

### 5.2\_ ON LINE

La metodología empleada en la modalidad a distancia se basa en sesiones online de contenido teórico junto a la búsqueda activa de información por parte de los alumnos. Por otro lado, los estudiantes deberán realizar distintas actividades prácticas que entregarán en los plazos establecidos a través de la plataforma online.

### 5.3\_ ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Adaptaciones curriculares, flexibilización y apoyo para los alumnos con dificultad para alcanzar los objetivos de la asignatura.

## 6\_ RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Desarrolla la capacidad para el trabajo en grupo
2. Elabora distintos escritos de manera formal y siguiendo criterios académicos con el editor de texto.
3. Compila información con una estructura lógica.
4. Contrasta distintas informaciones.
5. Calcula diferentes operaciones matemáticas a través del software correspondiente.
6. Prepara presupuestos para organizar eventos.
7. Identifica aspectos básicos del diseño y la maquetación
8. Diseña espacios sencillos en 3D
9. Crea imágenes de identidad corporativa
10. Maqueta pequeñas publicaciones publicitarias

## 7\_ SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 7.1\_PRESENCIAL

#### **CONVOCATORIA ORDINARIA**

##### **EVALUACIÓN CONTINUA**

PORTFOLIO PROYECTO FINAL. La nota final de la asignatura será la media de distintas actividades que compondrán un portfolio/proyecto (60%), exposición proyecto (30%) y participación (10%). Para hacer media de todas las partes *el portfolio debe estar aprobado con 5 puntos sobre 10.*

**EVALUACIÓN NO CONTINUA.** Se realizará un examen tipo test de entre 20 y 40 preguntas, en la que se pondrá a prueba la interiorización de los contenidos de la asignatura (100% de la nota final) *La prueba teórica se considera aprobada a partir de 5 puntos sobre 10.*

#### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

En caso de no aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria (por cualquiera de las dos modalidades de evaluación), la recuperación se realizará mediante una prueba tipo test sobre conceptos teóricos. Su valor será del 100% de la nota final. *La prueba teórica se considera aprobada a partir de 5 puntos sobre 10.*

**\* El plagio es delito, si se detecta, supondrá el suspenso de la asignatura en la convocatoria más próxima.**

### 7.2\_ON LINE

Ídem

\*10% participación en foro

## 8\_ PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS
ASISTENCIA A CLASES TEÓRICAS	22.5
ASISTENCIA A CLASES PRÁCTICAS	37.5
ASISTENCIA A SEMINARIOS, CLARLAS O CONFERENCIAS RELACIONADAS CON LA ASIGNATURA	2
PREPARACIÓN CLASES TEORICAS	25
PREPRACIÓN TRABAJO PARA CLASES PRÁCTICAS	28
ASISTENCIA A TUTORIAS	2
ESTUDIO DE PREPARACIÓN EXÁMENES	28
VISITA A INSTALACIONES O EMPRESAS	1
REALIZACIÓN DE EXAMENES TEÓRICOS Y PRÁCTICOS	4
<b>TOTAL VOLUMEN TRABAJO ALUMNO</b>	<b>150</b>



### 8.1\_PRESENCIAL

			Semana 1
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Presentación asignatura y herramientas informáticas	Encuesta	
	Conocimiento del nivel de los alumnos		
	Realización de grupos de trabajo		

Tema 1:			Semana 2
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Word		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica individual	Inicio: Creación de documento con información para publicación	

Tema 1:			Semana 3
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Word		
	Realización de práctica individual	Entrega: Creación documento con información para publicación	1

Tema 2:			Semana 4
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Excel		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica grupal	Inicio: Crear presupuesto	

Tema 2:			Semana 5
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Excel		

	<b>Realización de práctica grupal</b>	<b>Entrega: crear presupuesto</b>	<b>1</b>
--	---------------------------------------	-----------------------------------	----------

<b>Tema 3:</b>			<b>Semana 6</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Teoría Principios básicos del diseño y maquetación</b>		
	<b>Realización practica grupal</b>	<b>Búsqueda de catálogos y logos del sector</b>	

<b>Tema 4:</b>			<b>Semana 7</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Teoría: GIMP</b>		
	<b>Instalación y revisión de versión del programa</b>		
	<b>Realización práctica grupal</b>	<b>Inicio. Creación de Logo</b>	

<b>Tema 4:</b>			<b>Semana 8</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Teoría: GIMP</b>		
	<b>Realización de práctica grupal</b>	<b>Entrega. Logo</b>	<b>1</b>

<b>Tema 5:</b>			<b>Semana 9</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Teoría: Scribus</b>		
	<b>Instalación y revisión de versión del programa</b>		
	<b>Realización de práctica grupal</b>	<b>Idea inicial y entrega del alzado 1</b>	

<b>Tema 5:</b>			<b>Semana 10</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Teoría: Scribus</b>		

	<b>Realización de práctica grupal</b>	<b>Inicio publicación</b>	
--	---------------------------------------	---------------------------	--

<b>Tema 5:</b>			<b>Semana 11</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Teoría: Scribus</b>	<b>Entrega alzado 2</b>	
	<b>Realización de práctica grupal</b>	<b>Entrega: Publicación</b>	<b>1</b>

<b>Tema 6:</b>			<b>Semana 12</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Instalación y revisión de versión del programa</b>		
	<b>Teoría. SketchUp</b>		
	<b>Realización práctica grupal</b>	<b>Diseño Stand</b>	

<b>Tema 6:</b>			<b>Semana 13</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Teoría. SketchUp</b>		
	<b>Realización práctica grupal</b>	<b>Entrega: Diseño stand</b>	<b>1</b>
	<b>Teoría. SketchUp</b>		

<b>Tema 7:</b>			<b>Semana 14</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Teoría: Canva</b>		
	<b>Realización práctica individual</b>	<b>Diseño y entrega cabecera redes sociales</b>	<b>1</b>

			<b>Semana 15</b>
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Actividad Práctica/ Metodología</b>	<b>Sistema de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
	<b>Exposiciones finales</b>		<b>3</b>
	<b>Entrega portfolio final de actividades realizadas</b>		

## 8.2\_ON LINE

			Semana 1
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Presentación asignatura y herramientas informáticas	Encuesta	
	Conocimiento del nivel de los alumnos		
	Realización de grupos de trabajo		

Tema 1:			Semana 2
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Word		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica individual	Inicio: Creación de documento con información para publicación	

Tema 1:			Semana 3
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Word		
	Realización de práctica individual	Entrega: Creación documento con información para publicación	1

Tema 2:			Semana 4
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Excel		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica individual	Inicio: Crear presupuesto	

Tema 2:			Semana 5
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Excel		
	Realización de práctica individual	Entrega: crear presupuesto	1

Tema 3:			Semana 6
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Principios básicos del diseño y maquetación		
	Realización practica grupal	FORO Búsqueda de catálogos y logos del sector	1

Tema 4:			Semana 7
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: GIMP		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización práctica individual	Inicio. Creación de Logo	

Tema 4:			Semana 8
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: GIMP		
	Realización de práctica individual	Entrega. Logo	1

Tema 5:			Semana 9
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: Scribus		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica individual	Idea inicial y entrega del alzado 1	

Tema 5:			Semana 10
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: Scribus		
	Realización de práctica individual	Inicio publicación	

Tema 5:			Semana 11
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: Scribus	Entrega alzado 2	
	Realización de práctica individual	Entrega: Publicación	1

Tema 6:			Semana 12
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Teoría. SketchUp		
	Realización práctica individual	Diseño Stand	

Tema 6:			Semana 13
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría. SketchUp		
	Realización práctica grupal	Entrega: Diseño stand	1
	Teoría. SketchUp		

Tema 7:			Semana 14
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: Canva		
	Realización práctica individual	Diseño y entrega cabecera redes sociales	1

			Semana 15
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Exposiciones finales		3
	Entrega Portfolio		

## 9.-BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

9.1_GENERAL
<ul style="list-style-type: none"><li>• Enric Jardí (2007). Veintidós consejos sobre tipografía. ACTAR</li><li>• Yolanda Zappaterra, Cath Caldwell (2014) Diseño editorial: Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales. Broché</li><li>• Lewis Angharad (2016) ¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes". Editorial GG.</li><li>• Ellen Lupton (2011) Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Editorial GG</li></ul>
9.2_POR TEMAS
<b>Tema 1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Carlos Casas Antúnez (2017) Word 2016. Editorial Elearning, S.L</li></ul>
<b>Tema 2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• VV.AA (2016) Excel 2016: Funciones básicas. Ediciones ENI</li></ul>
<b>Tema 3</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• ORTEGA, V (2015) <i>Cómo Hablar en Público Sin Temor: Estrategias prácticas para crear un discurso claro y efectivo</i>. Serie oratoria eficaz. Editorial Imagen</li></ul>
<b>Tema 4</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fernández Fueyo, Ángel Julián (2017) <i>Tratamiento digital de imagen y fotografía con GIMP</i> Ministerio de Educación, Cultura y Deporte</li></ul>
<b>Tema 5</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Alberto García Briz (2014) Manual Básico de Scribus</li></ul>
<b>Tema 6</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Calle Cabrero, Julio (2013) Diseño en 3D con SketchUp. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte</li></ul>